Revue bimestrielle.
En vente exclusivement
sur abonnement : 92 F.

LEGO KLICK®

LE MAGAZINE LEGO®

NUMÉRO 6, FÉVRIER 1997

LEGO

CONCOURS

Drame au fond des mers

UN ROBOT INCROYABLE !

Tim et Kikol dans de nouvelles aventures…

À l'assaut du pôle Nord

UN FABULEUX TRÉSOR ENGLOUTI !

TimeCruisers

Qu'est-il arrivé au Flybo ?

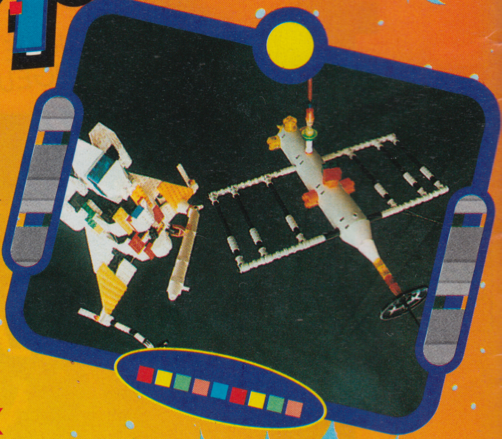
Vous avez inventé des tas d'histoires fantastiques.

BRAVO AUX GAGNANTS !

Les dix gagnants de la boîte Flybo TimeCruisers réf. 6493 :

Anthony Ceccato (57 Amanvillers) - Stéphan Giraldi (41 Blois) - Sean Hupin (78 Maisons-Laffitte) Florian Jachiet (52 Moïslains) - Xavier Krafft (73 Brison-St-Innocent) - Jean-Philippe Lechelle (18 Mehun-sur-Yèvre) - Aymeric Lecomte (36 Châteauroux) - Frédéric Marchi (82 Montauban) - Baptiste Rouers (54 Essey-les-Nancys) - Gauthier Soleil (13 Lambesc)

Satellite Spatial



Vos constructions de nouveaux satellites sont vraiment extraordinaires... Félicitations pour votre imagination !

LES GAGNANTS

1er PRIX

Le grand laboratoire spatial réf. 6958

Pascal Schmidt (64 Lescar)

2e AU 5e PRIX

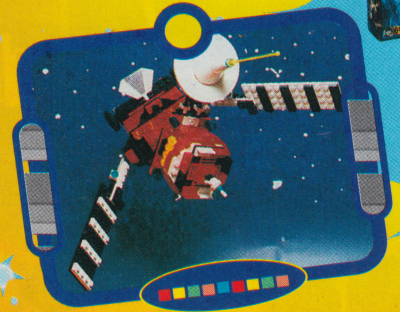
L'astronef d'exploration réf. 6856

Florent et Pierre Schmitt (67 Weyersheim) - Florentin Versaille (59 Bousbecque) - Pierre Guyenot (38 Roussillon) - Antoine Pirog (69 St Genis)

6e AU 10e PRIX

Le scooter d'exploration réf. 6815

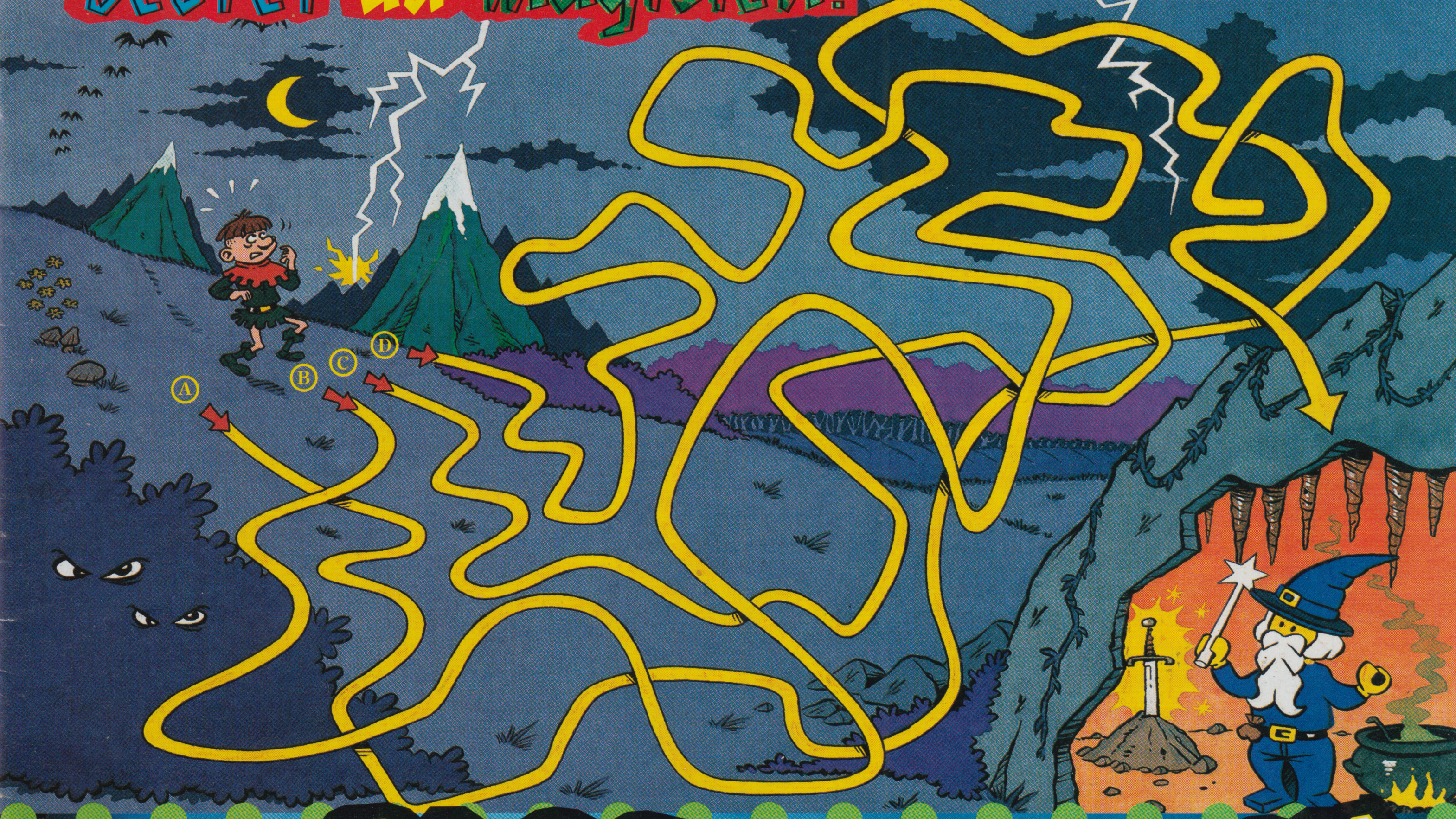
Hugo Virot (85 Peault) - Nicolas Garcia (75 Paris) - Alexandre Dubois (01 Peronnas) - Gaspard Florentz (45 Paucourt) - Étienne Dauger (92 Neuilly)



LEGO KLICK

Directeur de la publication : Raymond LEFÈVRE - **Directeur de la rédaction :** Christian MÉNARD
Rédactrice en chef et coordination : Christine LAMÉ - **Adaptation française :** CND International - Muriel NATHAN-DEILLER
Conception et réalisation : COURAGE BDDP – CND : pages 2, 21 – LAGON : Nico Lastuce
Imprimerie : Mohndruck Gütersloh, Allemagne - **N° ISSN :** en cours
Adresse courrier : LEGO KLICK - 90, rue de Flandre - 75947 PARIS Cedex 19 - **Tél. :** 01 44 89 44 92

Trouve le chemin du laboratoire secret du magicien.



JEU D' OBSERVATION

La grande course de Formule 1 est un véritable événement. Il y a vraiment plein de monde et la police veille à la sécurité de tous. Mais peux-tu compter combien il y a de policiers ?

Cherche toi-même d'autres détails dans l'image, comme la coupe du vainqueur, le pilote qui a un casque bleu, le plan du circuit de la course, etc.

Et fais jouer ta famille pour savoir qui a le meilleur sens de l'observation !

Réponse page 24.

Quelle chance !

LES PLONGEURS

C'est là que le Batavia s'est brisé contre le récif de corail lors de son voyage vers l'Inde orientale en 1628.

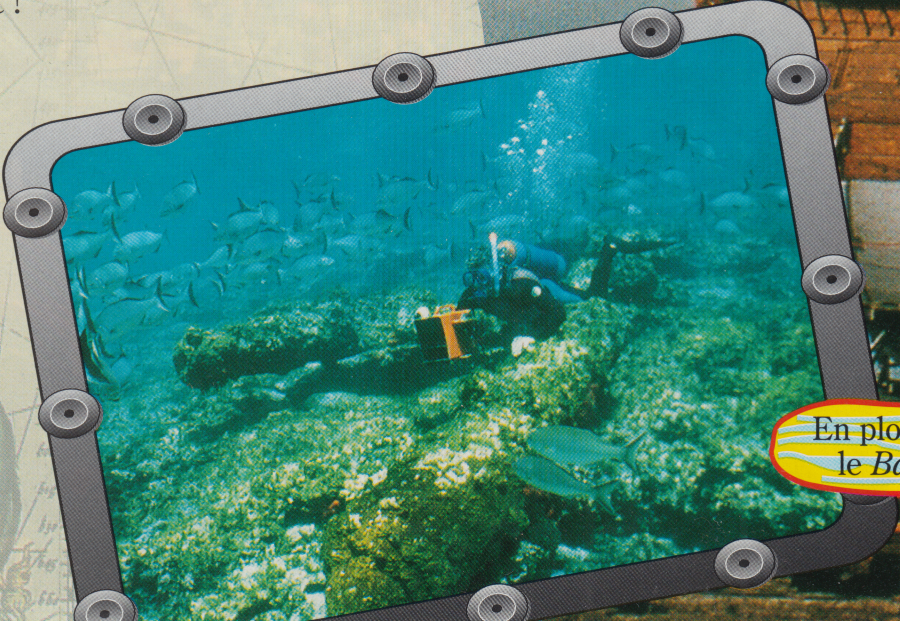
Il y avait des milliers de pièces d'argent dans l'épave !

En 1628, le Batavia, un bateau hollandais, partit sur les mers. Il se rendait chez le Grand Moghol en Inde orientale pour rapporter des marchandises et des épices.

Mais le voyage tourna mal ! En arrivant près de la côte ouest de l'Australie, le Batavia se brisa sur un gigantesque récif de corail. Et les pièces d'argent et les bijoux emportés comme cadeaux pour l'empereur disparurent à tout jamais dans les profondeurs. Du moins, c'est ce que tous croyaient…

Pourtant, en Australie, des plongeurs rêvaient de retrouver l'épave du Batavia. Ils cherchèrent longtemps en vain. Un jour, enfin, ils découvrirent l'un des canons en bronze du navire et une ancre gigantesque. Tous les espoirs étaient permis !

On organisa une grande expédition. Les plongeurs remontèrent le canon mais aussi de la vaisselle en étain et plus de 7 000 pièces d'argent !



En plongée vers le *Batavia*…

ONT DÉCOUVERT UN TRÉSOR !

Ouh là ! Attention aux requins !

Seuls les meilleurs plongeurs professionnels sont recrutés pour les expéditions.

Les plongeurs utilisent cet aspirateur géant pour évacuer le sable et le corail. Ainsi ils peuvent trouver de nouveaux trésors…

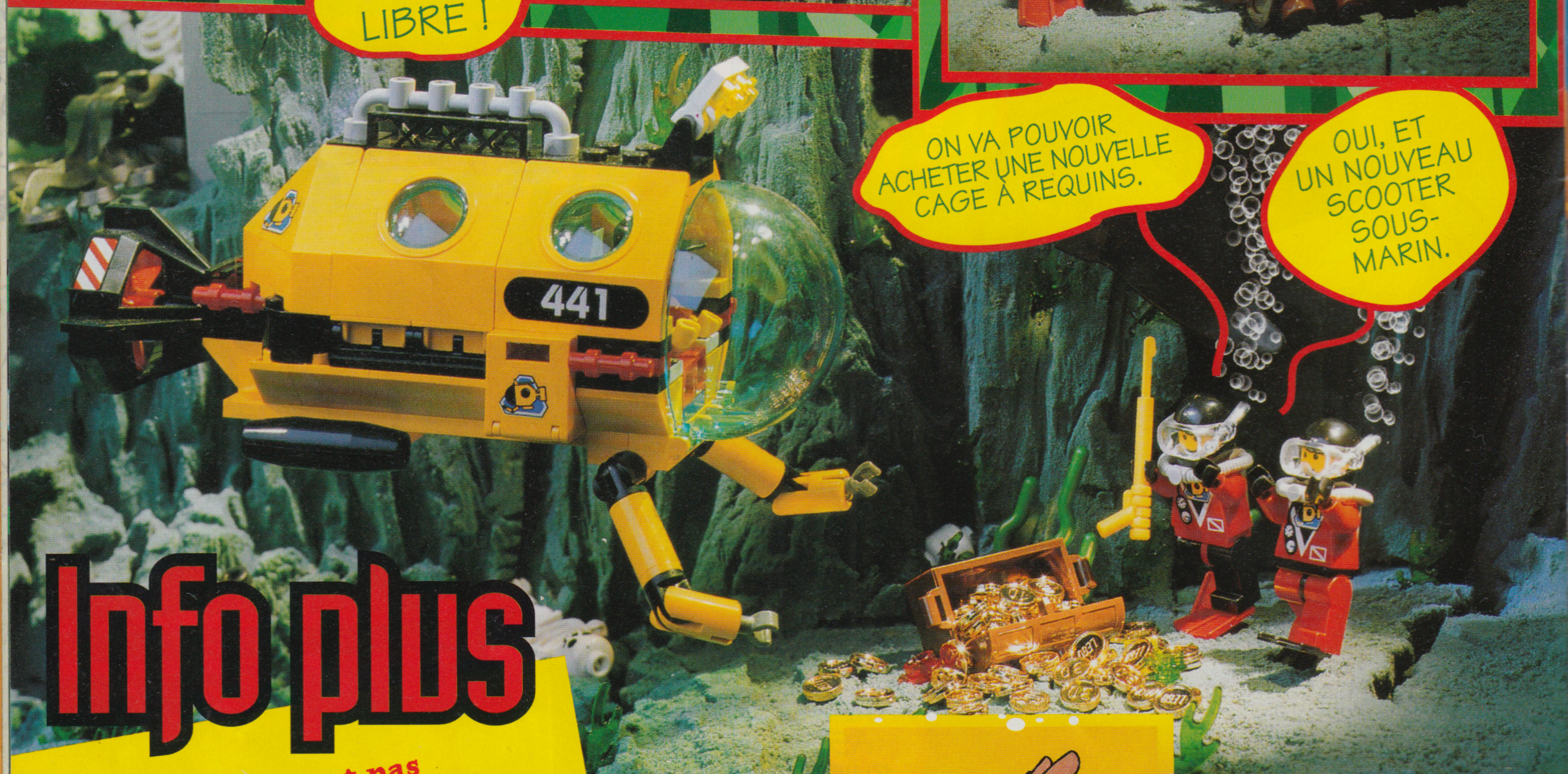
Waouh ! Crois-tu qu'ils trouveront les coffres de bijoux la prochaine fois qu'ils plongeront ?

Mais, plus bas, il y avait une vraie salle aux trésors ! Pour y accéder, il fallut creuser sous le sable et les coraux. Cela dura des années. À chaque expédition, les plongeurs faisaient de nouvelles découvertes. Ils trouvèrent les cloches du bateau et huit ancres, des vases et des bouteilles, des pipes en argile, des centaines de boulets de canon et des milliers de pièces d'argent !

Mais ils n'ont toujours pas trouvé les coffres pleins de bijoux que le capitaine du Batavia voulait offrir au puissant Grand Moghol !

Les plongeurs ont enfin découvert le trésor du Batavia. Il se trouvait dans une grotte, tout près de l'épave ! Apparemment, d'autres plongeurs sont déjà passés par là, sans doute pour le trésor. Mais ils en sont morts... Il y a des squelettes partout ! Et maintenant un des plongeurs n'est pas loin de mourir aussi ! Car il est coincé sous le coffre au trésor...
ON VOUS ENVOIE UN PLONGEUR AVEC DES OUTILS ET UNE CORDE.
AIDEZ-MOI, JE SUIS COINCÉ !
DRAME AU FOND DES MERS
LA CORDE EST TROP COURTE ! UTILISONS LE SCOOTER SOUS-MARIN !
IL FAUT VRAIMENT PLONGER SI PROFOND ?
ALLONS CHERCHER DU RENFORT À LA SURFACE !
EH ! REGARDEZ TOUS LES SQUELETTES !
EST-CE QUE C'ÉTAIT UN PIRATE ?

ALPHA FOXTROT APPELLE !
UN ORAGE SE PRÉPARE !
VITE ! VITE !
OÙ EST-IL ?
AU SECOURS ! LE REQUIN ARRIVE !
TIENS, IL Y A DÉJÀ DU MONDE !
OUAIS, PAS EN BON ÉTAT…
ACCROCHE-TOI ! JE VAIS TE SORTIR DE LÀ !
FAITES VITE, JE COMMENCE À MANQUER D'AIR…
JE N'AI PAS ASSEZ DE PUISSANCE !
SLURP ! VOILÀ MON DÎNER !



Info plus

Les plongeurs n'ont pas d'oxygène dans leurs réservoirs, juste de l'air normal. Plus ils vont profond, plus ils utilisent d'air. Les plongeurs ne peuvent pas parler quand ils sont sous l'eau. C'est pourquoi ils utilisent des signes spéciaux pour communiquer.

Au secours !

OK

J'ai mal aux oreilles

En haut

Timebuster
Kikol !
TIM TIMEBUSTER S'EST RETROUVÉ ENFERMÉ PAR ACCIDENT DANS L'INCROYABLE FLYBO. DEPUIS, IL VOYAGE À TRAVERS L'ESPACE ET LE TEMPS. LA DERNIÈRE FOIS, IL A ATTERRI AU FAR-WEST OÙ IL A PARTICIPÉ À LA CAPTURE DE TROIS TERRIBLES BANDITS. IL S'Y EST FAIT UN NOUVEAU COPAIN, UN SINGE AUSSI MIGNON QU'INSUPPORTABLE. LES VOILÀ PARTIS VERS DE NOUVELLES AVENTURES
Kiiiik-kolll !
Kiiiik-kolll !
Kiiiik-kolll !
Reste tranquille, espèce de voyou !
ZAPP
Humm… Kikol… C'est pas mal ! À partir de maintenant, je t'appelle Kikol !
Kiiii
Guuu Kikol
Oh ! non ! Qu'est-ce que ?…
Tu es fou ? Tu as démoli le tableau de bord !
Eh ! C'est quoi ça ?
WROOM!!!
Waouh ! Incroyable ! Un train volant !
Wakou !

Regarde-moi ça ! Un gamin. Ah ! Ah ! Ah !
Avec un singe. Ne sont-ils pas mignons ? Ah ! Ah !
Ils ont l'air vraiment cinglé !
Hmm, hmm... Qui êtes-vous ?
Hi ! Hi ! Ah ! Ah ! C'est nous les fous, les archi-fous, les Timecruisers vraiment déments !
Alors ? On le descend, ou bien...
Eh ! Et si on essayait le canon à xzylogif sur lui ?
Ouais !
Ouais !
Quoi ? Mais... non... non...
Ah si ! Ah si ! Ah si !
ZBUBL !
ZBLAM
Hi ! Hi !
C'est pas drôle, Kikol !
Huhu !

Faites-moi redevenir comme avant immédiatement !
Ah ! Ah ! Ah !
Oh, non ! Le patron arrive !
Quoi ? Le patron !
OOOOAAM!!
Eh ! Joli bateau !
Laissez tomber, m'sieur. Il n'est pas à vendre.
Eh ! Arrête !
Blaaa ! Blaaa !
Suffit, Kikol ! On a assez d'ennuis comme ça !
Quoi ! Vous osez vous moquer de moi !
Vous allez le regretter… Réglez le canon à xzylogif sur la puissance maximum !
Bien sûr, patron. Ah ! Ah ! Hi ! Hi !
Non… Attendez…
Gasp ! Je suis cuit.
Hi ! Hi !

ZIIRRP!
Enfer !
ZWOOF!!
?!?!
??! Quoi ?
Mon Flybo a été transformé en… en prison !
Uh !
C'est ça, les enfants !
Une prison dont vous ne sortirez jamais. Pas de clé, pas d'issue. Vous êtes enfermés pour toujours !
Pour toujours ! Hi ! Hi !
Ha ! Ha !
Vous allez moisir là-dedans…
Pour toujours ?
Gasp ! Je suis perdu…
Prisonnier à jamais dans son Flybo-prison, transformé en animal poilu, reste-t-il à Tim une chance de s'en sortir ? Vous le saurez dans le prochain numéro de LEGO KLICK !

Un vrai bolide

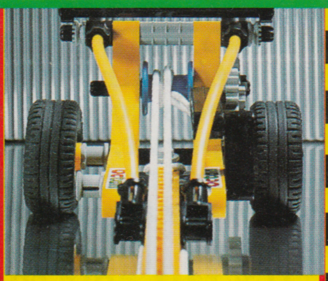
L'objectif :

Fabriquer un moteur à élastique plus puissant pour le nouveau dragster. Le dragster doit réussir le test technique avant d'être lancé sur la piste de course. L'ingénieur et son assistant sont impatients de tester le nouveau moteur.

L'aileron arrière maintient le dragster au sol pour qu'il colle à la piste.

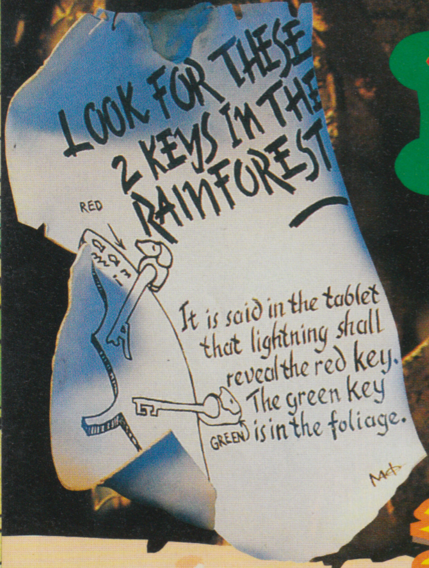
Les anti-crash sont en place si la voiture se retourne !

Le dragster est conçu pour offrir le moins de résistance possible à l'air.



Le moteur est tendu au maximum.

L'explor



La première mission de l'explorateur : trouver deux clés dans la forêt tropicale.

Voici la première clé !

Martin a sept ans et demi et il a passé ses vacances d'été en Angleterre avec ses parents. Pendant leur séjour, ils ont visité le nouveau parc LEGOLAND à Windsor, près de Londres. Et Martin a vraiment adoré le parc...

Il y avait tant de choses à voir et à faire au parc LEGOLAND ! Aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur. Un bon conseil : s'il pleut, va vite à la grotte mystérieuse. C'est vraiment super !

Il y fait noir comme dans un four. C'est toi l'explorateur. Tu dois trouver les clés secrètes. La première chose à faire, c'est d'aller dans la forêt tropicale et de commencer à chercher.

Tu passes de l'étouffante forêt tropicale au glacial monde polaire. Là, tu dois trouver les clés cachées dans la glace. Au passage, tu vois des animaux qui vivent au-delà du cercle polaire.

J'ai passé plus de dix minutes à chercher la troisième clé dans le monde polaire…

Je suis tombé nez à nez avec le Père Noël assis dans un transat ; il était en vacances au pôle Nord !

Ça y est, j'ai trouvé la clé dans la glace !!!

ateur de la grotte mystérieuse!

Enfin, tu arrives dans une gigantesque chambre funéraire avec plein de sarcophages et d'horribles momies. J'ai trouvé ça génial mais aussi un peu effrayant car certaines des momies bougeaient !

Les dernières clés sont là. Mais attention ! Il y en a une accrochée au plafond. Et tu dois avoir toutes les clés pour t'emparer du trésor secret !

P.S. : Le parc LEGOLAND de Windsor est fermé pendant l'hiver. Mais tu peux obtenir plus de renseignements en écrivant à LEGO KLICK - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.

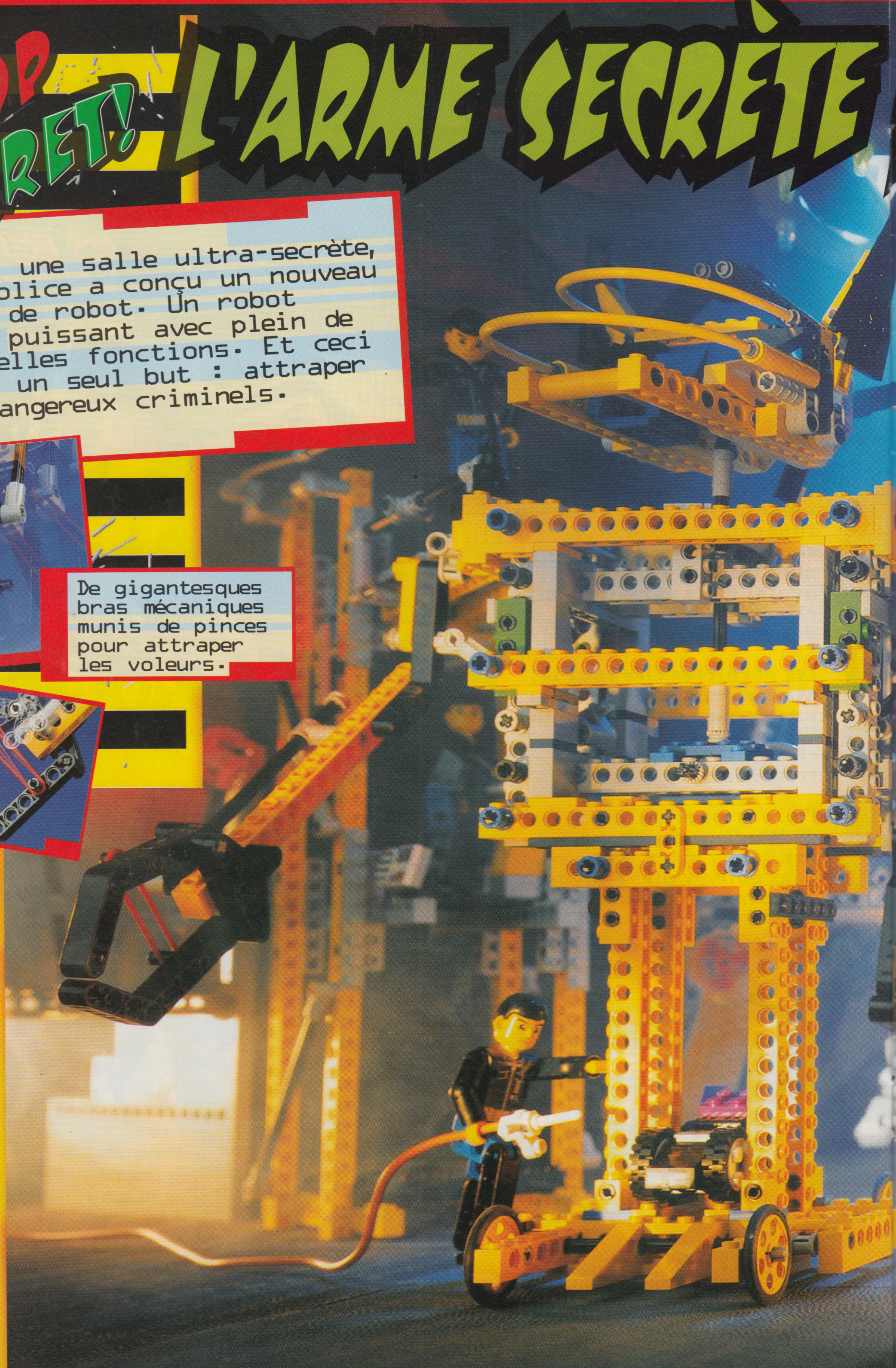
On se promène dans une vraie chambre funéraire égyptienne.

Au secours ! Une des momies a bougé !!!

Le trésor secret est MÉGA-gros !

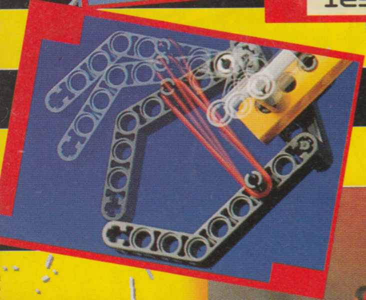
TOP SECRET!

L'ARME SECRÈTE



Dans une salle ultra-secrète, la police a conçu un nouveau type de robot. Un robot très puissant avec plein de nouvelles fonctions. Et ceci dans un seul but : attraper de dangereux criminels.

De gigantesques bras mécaniques munis de pinces pour attraper les voleurs.



DE LA POLICE

Des yeux avec des caméras à infrarouge intégrées.

Stupéfiant ! La police peut transformer le robot en hélicoptère super vite, sans même utiliser de nouvelles briques !

La poignée arrière fait pivoter la tête.

Une mini-voiture de course pour les poursuites.

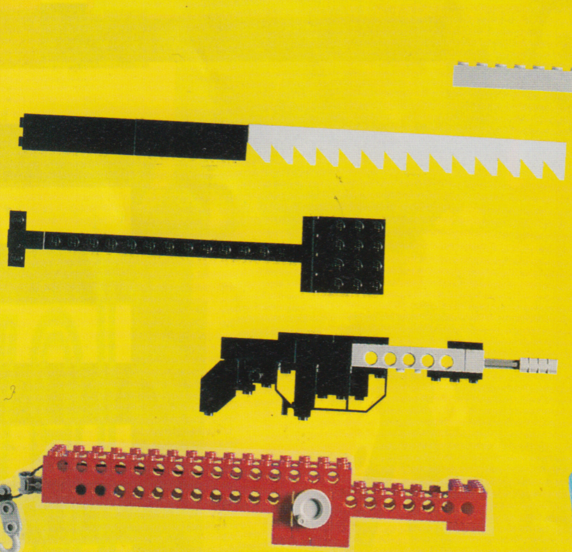
Mission arctique

Aventures

Beaucoup d'hommes courageux ont essayé d'atteindre le point le plus au nord de la Terre, le pôle Nord. Mais seuls quelques-uns ont réussi. Là-bas, le climat et les conditions de vie sont si rudes qu'il faut être en excellente condition physique pour résister. Mais il faut aussi avoir le bon équipement. Donc, si tu veux aller au pôle Nord, tu dois commencer par construire tout ce dont tu auras besoin.

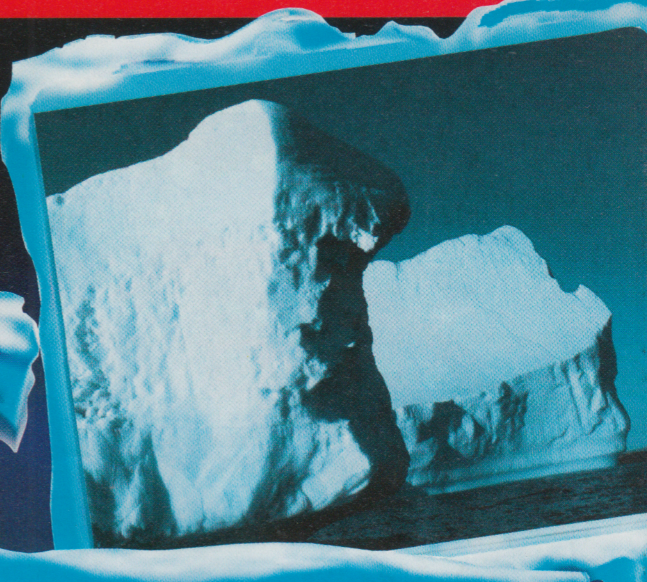
Tu dois avoir un bateau pour la partie du voyage qui se fait sur l'eau. Il doit pouvoir naviguer au milieu de la glace et être assez résistant pour supporter une collision avec un iceberg !

Tu as besoin d'un traîneau et de bons chiens de traîneau assez forts pour pouvoir te tirer sur un long trajet à travers le paysage enneigé.



Il te faut aussi une pioche, une scie, une pelle pour enlever la neige, ainsi qu'un fusil et une canne à pêche pour te procurer de quoi manger sur le chemin.

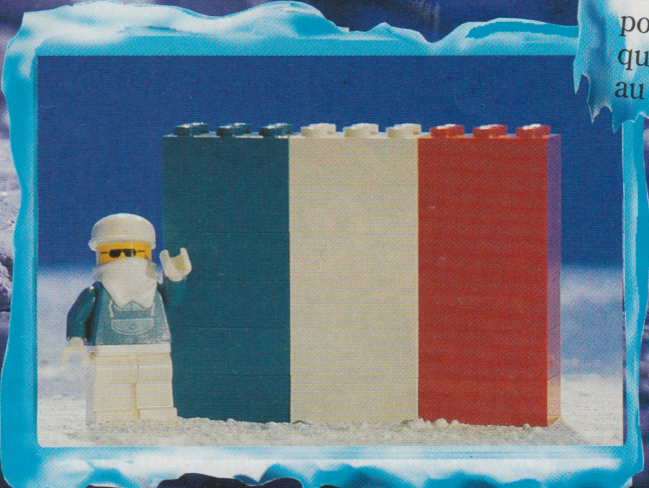
dans le grand nord



Pense bien à emporter une tente, car il fait drôlement froid ! Elle doit être en forme de pyramide et très légère pour ne pas trop t'encombrer.

Avoir une radio est aussi très important ! Tu dois pouvoir demander de l'aide par hélicoptère à n'importe quel moment…

Construis un drapeau que tu pourras planter quand tu arriveras au pôle Nord !



Et n'oublie pas :

un réchaud de camping, des provisions, des médicaments, une trousse de première urgence, une couverture de survie, des tas de vêtements et des lunettes polaires pour ne pas être aveuglé par la neige !

VROOOO
?!
BROOoo
BROOoo
RAMASSAGE SCOLAIRE
!
NOM D'UN CHIEN, TOUTE LA ROUTE EST COUVERTE DE NEIGE!
DÉSOLÉ LES ENFANTS, MAIS L'AUTOBUS NE PEUT PAS ALLER JUSQU'À L'ÉCOLE, C'EST TROP DANGEREUX.
?
?
!
!
HO LÀ LÀ! ON VA ÊTRE EN RETARD À L'ÉCOLE!
QU'EST-CE QU'ON VA FAIRE?
PAS DE PANIQUE, J'AI UNE IDÉE.
EH PETIT, IL FAUT RESTER AVEC LES AUTRES!
ATTENDEZ, VOUS ALLEZ VOIR.
TU CROIS QUE C'EST VRAIMENT LE MOMENT DE JOUER?
PLUS PETIT QU'UN BUS MAIS BIEN PLUS RAPIDE; L'ÉCOLE SERA VITE PRÉVENUE QUE MES PETITS COPAINS ARRIVERONT À PIED.
?!
LÉTURGIE

BD MÉDIAS

CONCOURS

ALERTE ! UN BANDIT S'EST ÉCHAPPÉ DE PRISON.

Le nouveau robot policier LEGO part à sa poursuite. Tu as décidé de l'aider et tu sautes dans ton véhicule vraiment étonnant. À vous deux, vous allez rattraper le malfaiteur, c'est sûr !

VITE ! À TES BRIQUES !

PARTICIPE AU CONCOURS : construis ton véhicule de poursuite et gagne des cadeaux LEGO...

1er PRIX :

Le buggy des plages
LEGO TECHNIC, réf. 8829

2e AU 5e PRIX :

Voiture de patrouille tout-terrain
LEGO TECHNIC, réf. 8230

6e AU 10e PRIX :

Buggy du désert
LEGO TECNIC, réf. 8207

COURRIER DES LECTEURS

ÉCRIS-NOUS À : LEGO KLICK
COURRIER DES LECTEURS
90, RUE DE FLANDRE
75947 PARIS CEDEX 19

PHOTOLEGO
« Alors... ne sont-elles pas géniales, mes lunettes ? Bravo à LEGO KLICK, il me fait découvrir plein de choses nouvelles à construire. » (Vincent, 12 ans - Chelles)
C'est vrai, tes lunettes sont vraiment sympa, Vincent. Voilà une idée de construction très marrante ! Et merci pour ta lettre.

TOUJOURS PLUS
« Je trouve que LEGO KLICK, ce serait beaucoup mieux si ça sortait tous les mois au lieu de tous les 2 mois. Ou bien alors, il faudrait rajouter des pages. » (Étienne, 10 ans - Mougey)
Justement, avec ce numéro, tu as un supplément de 4 pages sur les monstres des mers, avec plein d'idées de constructions. Et dans le prochain numéro, ça continue !

CONCOURS
« Je suis abonné à LEGO KLICK depuis le n° 4, et j'adore la BD de Tim

Timebuster. Est-ce que vous pourriez faire un album de BD avec toutes les aventures de Tim depuis le début ? » (Stéphane, 8 ans - Grenoble)
Pourquoi pas ? C'est une très bonne idée.

LEGOMANIAQUE
« Je viens de recevoir mon premier magazine. Je suis enchanté ! (...) J'aimerais qu'il y ait un " courrier des lecteurs " où les LEGOMANIAQUES écriraient... » (Sébastien, 13 ans - Salignac)
Eh bien, voilà qui est fait ! Surtout, n'hésite pas à continuer de nous écrire...

TÉLÉPHONE 01.44.89.44.92

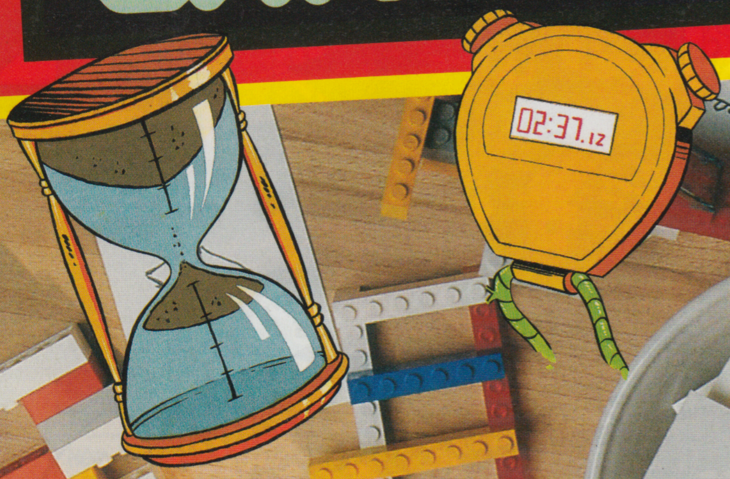
POUR PARTICIPER AU CONCOURS

Envoie la photo de ta construction avant le 1er mars 1997 minuit.
N'oublie pas de joindre à ton envoi le coupon-réponse situé dans l'encart des pages 20 et 21.
Suis les instructions de Tim et note bien le nom du concours et son numéro de code :
« Poursuite » - code 6596.

Extrait du règlement : ce concours est réservé aux abonnés du magazine LEGO KLICK. Les gagnants des boîtes de jeu LEGO seront désignés par la rédaction de LEGO KLICK parmi l'ensemble des photos reçues avant le 1er mars 1997 minuit. Le règlement du concours est déposé chez Me Bollengier-Stragier, huissier de justice (CHARTRES). Timbre remboursé et règlement complet sur simple demande en écrivant au magazine LEGO KLICK.

CHRONO LEGO

04.00.

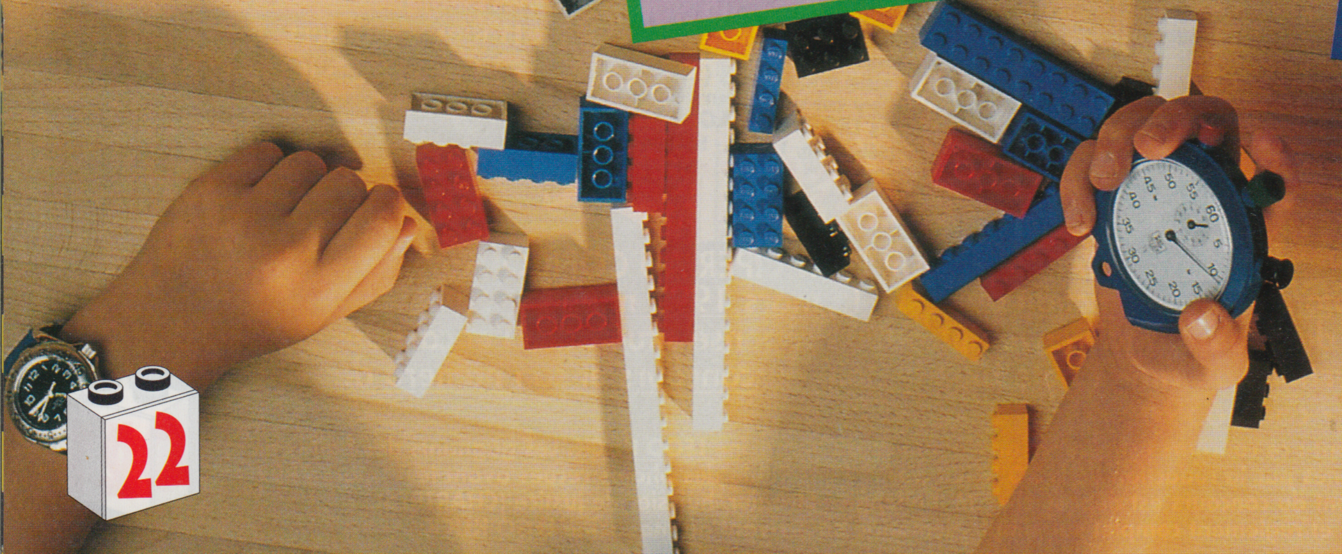


Vous devez être au moins 2 équipes de 2 joueurs. Le but du jeu est que l'un des joueurs d'une équipe doit deviner ce que son coéquipier est en train de construire avec ses briques LEGO.

Vous avez besoin de :
- toutes vos briques LEGO ;
- des petits morceaux de papier ;
- un grand bol ;
- un sablier de 3 mn ou un chronomètre.

ÉCRIVEZ OU DESSINEZ VOS IDÉES DE CONSTRUCTION.

IL COMMENCE



UN JEU TRÈS AMUSANT AVEC TES BRIQUES LEGO !

VOICI LES RÈGLES :

1. Faites une liste de toutes les choses que l'on peut construire vraiment vite avec des briques LEGO. Par exemple une voiture, une maison, un homme, une abeille, un camion de pompiers, un clown, un avion, un robot, une vache, un chat, une échelle, une chaussure, une épée, une lampe, une roue, une main, une paire de lunettes. Vous pouvez trouver plein d'autres idées ! Mais attention, cela ne doit pas être trop difficile à construire.

2. Écrivez ou dessinez toutes ces idées sur des petits morceaux de papier. Pliez-les en quatre et mettez-les dans le bol. Vous devez avoir au moins 20 morceaux de papier avant de commencer.

3. Tirez au sort pour savoir quelle équipe commence.

4. Un des joueurs de l'équipe 1 tire un papier et il doit construire ce qui est écrit ou dessiné dessus. Il ne faut pas montrer le papier aux autres, surtout pas à son coéquipier !

5. On met en route le chronomètre ou le sablier.

6. Pendant que le joueur fait sa construction, son coéquipier essaye de deviner ce qu'il ou elle construit. Il doit le faire en moins de 3 ou 4 minutes !

7. S'il réussit avant que le temps soit écoulé, son équipe gagne un point et le droit de rejouer. S'il ne devine pas, c'est au tour de l'équipe suivante.

On joue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de papiers. L'équipe qui a le plus de points a gagné.

PROCHAIN NUMÉRO DE TON MAGAZINE LEGO KLICK

WAOUH !

Le Nouvel Avion-Hélicoptère LEGO TECHNIC

Voyage dans l'espace intersidéral

À L'ATTAQUE DU DRAGON !

une histoire palpitante

GÉNIAL !

UN SUPPLÉMENT DE 8 PAGES AVEC PLEIN DE CONSTRUCTIONS ET DE JEUX

Innovation :

bientôt, des super-jeux LEGO sur ordinateur

Tim débarque dans une nouvelle époque...

Concours : plein de cadeaux LEGO à gagner !

SOLUTIONS DE LA PAGE 3

Le chemin du laboratoire secret du magicien est le B.

Il y a 8 policiers dans la foule et un policier dans la voiture de police en bas de l'image à droite.

® Les noms LEGO, DUPLO, SYSTEM, TECHNIC et KLICK et les logos LEGO, SYSTEM et LEGO KLICK sont des marques déposées. © 1997 LEGO Group. 925.538-F